Дополнение для настольной ролевой игры

КОРИОЛИС

АРТЕФАКТЫ И ЗАСЕКРЕЧЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

АРТЕФАКТЫ И ЗАСЕКРЕЧЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

Группа разработки: Томас Хёренстам, Нильс Карлин, Коста Костулас, Кристиан Гренет.
Сценаристы: Коста Костулас, Мартин Дюнлинт.
Редактор: Нильс Карлин.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Оформление обложки: Мартин Бергстром.
Художники-иллюстратор: Густав Экелунд, Мартин Бергсром, Магнус Фоллгрен, Кристиан Гренет.
Перевод на английский язык: Тим Перссон.
Корректура: Джон М. Кохейн.
Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.
Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Технический редактор: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Корректорская работа: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги ими её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность

Произведено 5 июля 2018. Срок годности не ограничен.
Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, TT Supermolot, Baron Neue и Arno Pro (набор 3).

CORIOLIS™ © Paradox Interactive AB, 2016. All rights reserved. www.paradoxplaza.com
Текст и иллюстрации © Paradox Interactive AB, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
Перевод © ООО «Студия 101», 2018.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это самые ценные и редкие объекты, которые только могут оказаться у персонажей игроков по ходу игры. Даже жалкие осколки наследия первых Горизонтов или цивилизации Зодчих могут наделить героев великой силой, открыть двери в высшее общество и сделать их очень, очень богатыми людьми.

В этой брошюре используются правила опознания и понимания артефактов, описанные в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ПРИМЕНЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Появление артефактов на просторах Третьего Горизонта целиком и полностью контролирует ведущий. Даже если герои исследуют новую планету, древние руины или другое место, где может находиться артефакт, именно ты как ведущий принимаешь окончательное решение, что это будет за артефакт и будет ли он там вообще. Ну а если ты твёрдо решил ввести в игру один из этих загадочных предметов, рассчитывать на волю кубиков тоже нет нужды: персонажи игроков могут «случайно» наткнуться на него в самом неожиданном месте — в лавке старьевщика, в кармане у персонажа ведущего и т. п. Используй артефакты как награду за любознательность и инструмент для нагнетания напряжения. Помни, что каждый артефакт — вещь полезная и весьма ценная, и легко может стать не только предметом вожделения посторонних лиц (причём весьма могущественных и очень опасных), но и яблоком раздора внутри самой команды.

ГЛИФЫ

Многие артефакты покрыты странными значками, узорами и письменами; среди специалистов все они называются одним общим именем — глифы. Среди всего разнообразия глифов чётко прослеживается несколько различных стилей, и целые институты занимаются вопросами изучения и интерпретации этих любопытных символов. Несмотря на то, что окончательного успеха не добился пока никто, значения самых распространённых глифов — «осторожно», «опасно», «вкл.» и некоторых других — известны довольно широко. Если в описании артефакта упомянуты глифы, ты как ведущий волен самостоятельно описывать их внешний вид и придумывать стоящий за ним смысл.

ПЕРЕЧЕНЬ АРТЕФАКТОВ

Ниже приведён перечень самых разнообразных артефактов. Модификатор, действующий при проверке **науки** или **психомистицизма**, проставлен в заголовке, рядом с названием предмета, а в самом описании указано, сколько пунктов тьмы ведущий получает (или тратит), чтобы его применить, и какими навыками и достоинствами должен обладать персонаж, чтобы его распознать. Таблица на странице 18 описывает артефакты, которые можно использовать как оружие.



✵ НЕКРОМЕХАНИЗМ +2

Некромеханизм — это, как правило, сложная система зубчатых колёс, маховиков и противовесов, отдалённо напоминающая большие заводные часы. Энергию эти отвратительные устройства черпают из процессов распада органики, так что основным компонентом работающего некромеханизма обычно является что-нибудь вроде столба или колеса, на котором корчатся пронзённые острыми крючьями и длинными шипами трупы в различных стадиях разложения.

- **Эффект:** работающий некромеханизм каким-то загадочным образом превращает эманации Межзвёздной Тьмы в энергию для питания и подзарядки других артефактов. Одного взгляда на это кошмарное устройство достаточно, чтобы ведущий получил 2 пункта тьмы, а каждый, кому выпало его лицезреть, — по 2 пункта стресса.
- **Пункты тьмы:** 2.
- **Требования:** психомистицизм.

✷ СВЯЗУЮЩИЙ КАМЕНЬ –2

Плоский камень с крупным глифом или пиктограммой.

- **Эффект:** принцип работы связующего камня основан на эффекте квантовой запутанности частиц. Два парных камня способны обмениваться информацией мгновенно и на любом расстоянии. «Переключение» запутанных частиц из одного состояния в другое требует большого количества энергии, так что внутренних резервов артефакта хватит на передачу ограниченного объёма информации. Некоторых камней хватает на одно небольшое изображение, другие способны обеспечивать полноценную голосовую связь на протяжении нескольких часов. Истощённый связующий камень можно перезарядить, но для этого, судя по всему, требуется другой артефакт.
- **Пункты тьмы:** 2.
- **Требования:** наука или психомистицизм.

✷ ХРИЗАЛИДА –2

Двухметровый чёрный саркофаг, покрытый длинными рядами резных глифов. Поверхность саркофага мягко вибрирует, а одну из граней сверху донизу рассекает длинная и тонкая, едва различимая щель.

- **Эффект:** артефакт открывается, если неподалёку оказывается раненное разумное существо, а активировать его можно, только когда это самое существо окажется внутри хризалиды. Активированный артефакт закрывается и за несколько часов исцеляет все полученные существом ранения (включая травмы). Если внутрь артефакта поместить недавно погибшее разумное существо, оно вернётся к жизни, но у воскрешённых таким образом персонажей нередко наблюдается амнезия, странные изменения личности и иные, порой куда более жуткие побочные эффекты…
- **Пункты тьмы:** 2 (или 5, если хризалида воскрешает мёртвого).
- **Требования:** наука 5 или мистическая практика «постижение».

✷ РОГ ИЗОБИЛИЯ –3

Рога изобилия или, как их ещё называют специалисты, фабрикаторы, бывают самых разных форм и размеров — от небольших кубиков до технологических исполинов величиной с ангар для космического корабля. Большую часть гладкого отливающего перламутром чёрного корпуса любого фабрикатора занимает пара одинаковых (и совершенно пустых) камер, а в процессе работы от него исходит тепло и ровное низкое урчание.

- **Эффект:** когда в одну из камер рога изобилия помещается какой-нибудь предмет, в другой камере воспроизводится его точная и полнофункциональная копия. Копии живых существ получаются мёртвыми, а копируемое существо должно пройти проверку силы (–3) — при провале оно получит травму. Кроме того, для работы артефакту требуется «строительный материал» — если не снабдить его нужным количеством сырья, он будет поглощать материю самостоятельно: через равные промежутки времени в рамках средней дистан-

ПРИМЕНЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Обнаружив артефакт, персонажи игроков могут попытаться понять его суть при помощи проверки **НАУКИ** или **МИСТИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ** «постижение» (см. стр. 78 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Кроме того, у каждого артефакта имеются определённые требования к наличию тех или иных навыков и достоинств — лишь обладая ими, можно отличить артефакт от простой безделушки (или, например, камня). Если указано только наименование навыка, значения 1 будет достаточно. Обрати внимание, что при попытке понять суть артефакта используются только **НАУКА** или **ПСИХОМИСТИЦИЗМ**, вне зависимости от того, что именно перечислено в разделе требований. Рядом с названием каждого артефакта в этой брошюре проставлен модификатор, который действует при попытке понять суть артефакта при помощи **НАУКИ** или **ПСИХОМИСТИЦИЗМА** — это показатель того, насколько подобные устройства редки и (или) доступны для понимания.

ПУНКТЫ ТЬМЫ И АРТЕФАКТЫ

Многие артефакты и засекреченные технологии при работе манипулируют энергиями, опасно близкими по природе к Межзвёздной Тьме, поэтому каждый раз, когда персонажи игроков используют такое устройство, ведущий получает определённое количество пунктов тьмы. У каждого артефакта есть параметр «Пункты тьмы», который указывает, сколько пунктов тьмы ведущий получит при применении артефакта по назначению, а в самом тексте приведены примеры случаев, при которых ведущий получает дополнительные пункты тьмы (если таковые, конечно, есть). Если же ведущий хочет, чтобы артефактом воспользовался кто-нибудь из его персонажей, он должен, наоборот, потратить соответствующее количество пунктов тьмы. То же самое касается засекреченных технологий.

ТАБЛИЦА 1 — АРТЕФАКТЫ

D66	Артефакт
11	Некромеханизм
12	Связующий камень
13	Хризалида
14	Рог изобилия
15	Программируемые наниты
16	Дезинтегратор
21	Генератор фазового сдвига
22	Силовая сфера
23	Силовой пояс
24	Гравитонный пистолет
25	Гравитационный сенсор
26	Гравитонная торпеда
31	Лечебный скарабей
32	Лечебный рой
33	Гипертемпоральное поле
34	Имплозивный бур
35	Искусственный интеллект
36	Светящийся рой
41	Шлем разума
42	Мнемический венец
43	Полиморфный инструмент
44	Психобомба
45	Наноскафандр
46	Запрограммированный рой
51	Панцирь скорпиона
52	Изваяние стража
53	Зерцало духов
54	Бич духов
55	Сахарный светляк
56	Спасательный кокон
61	Венец Симметрии
62	Камень Симметрии
63	Капсула времени
64	Кукловод
65	Истинный интеллект
66	Вихревая граната

ции от рога изобилия будет срабатывать эффект имплозивной гранаты (см. стр. 17).
- **Пункты тьмы:** 3.
- **Требования:** технологика 4.

ПРОГРАММИРУЕМЫЕ НАНИТЫ

–1

Шар или цилиндр, наполненный перламутрово-серым песком, сохраняющим принятую форму вне зависимости от положения контейнера в пространстве. На ощупь он кажется горячим и холодным одновременно, и ощутимо покалывает кожу, если взяться за него голыми руками.

- **Эффект:** нанитам можно отдать команду при помощи голосового или компьютерного управления (проверка инфомантии или технологики соответственно). Содержимого одного шара (или цилиндра) хватит на d6 применений. За одно применение можно либо полностью починить один предмет снаряжения, либо исцелить одну травму.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** наука 4.

ДЕЗИНТЕГРАТОР

+1

Синевато-пурпурный продолговатый артефакт с парой небольших гладких выростов, похожих на рукояти, нарезным отверстием ствола и длинной чешуйчатой трубкой, подключённой к прямоугольному заплечному модулю размером с небольшой рюкзак.

- **Эффект:** артефакт активируется проверкой **стрельбы**, выпуская в цель невидимый луч, способный распылить на атомы любую цель в рамках средней дистанции. Сам выстрел абсолютно бесшумен, и единственный звук, который производит оружие — это сухой шелест дезинтегрированной материи, похожий на шум сдуваемых ветром песчинок. Кнопки на нижней части этого оружия позволяют расфокусировать луч, чтобы облегчить попадание по цели за счёт наносимого ей урона (урон будет равен 4 при мод.: +1, и 2 — при мод.: +2). Точное попадание дезинтегрирует цель частично или полностью; защитить от выстрела может только мощное силовое поле. Для работы оружию требуется огромное количество энергии, которая аккумулируется в заплечном модуле артефакта. Каждые d6 выстрелов запас энергии заканчивается, и артефакт автоматически подзаряжается, поглощая любую доступную энергию из окружающей среды, что может вызвать ряд неожиданных сопутствующих эффектов — резкое падение температуры в рамках дальней дистанции, а то и вовсе эффект имплозивной гранаты (см. стр. 17).
- **Пункты тьмы:** 5.
- **Требования:** технологика 5.

ГЕНЕРАТОР ФАЗОВОГО СДВИГА

–2

Артефакт в виде гладкого серого бруска со скруглёнными углами. Несмотря на свои скромные размеры (едва с ладонь взрослого человека), генератор на удивление увесист и считается тяжёлым предметом. При прикосновении к артефакту его грани

становятся прозрачными, и сквозь клубящуюся внутри черноту медленно проступают тускло светящиеся глифы.

- **Эффект:** персонаж, активировавший этот артефакт, немедленно покидает свою фазу пространства и времени. Он становится полностью невидимым (в том числе для сенсоров) и неосязаемым (в том числе для оружия и других материальных объектов). Персонаж может свободно передвигаться в трёхмерном пространстве со своей обычной скоростью (активный артефакт действует как небольшой гравитонный двигатель), но не может ни видеть, ни слышать ничего, что находится за пределами окружающей его фазовой сферы (единственным действенным способом ориентации в данной ситуации является какая-нибудь инерциальная система навигации). Для стороннего наблюдателя фазовая сфера выглядит как едва различимое дрожание нагретого воздуха. Засечь её можно только при помощи гравитационного сенсора, а нанести урон находящемуся внутри персонажу — только выстрелом из гравитонного пистолета (см. стр. 6).
- **Пункты тьмы:** 2.
- **Требования:** технологика 5.

СИЛОВАЯ СФЕРА +1

Тяжёлый металлический ящик, как правило, оснащённый лямками или ремнями для переноски за спиной. Поверхность ящика покрыта узором, похожим на рыбью чешую, а на верхней его грани расположен крупный, рельефный глиф, напоминающий кнопку.

- **Эффект:** активированный артефакт создаёт вокруг персонажа сферическое силовое поле. В момент создания поле расталкивает все материальные объекты и обеспечивает надёжную защиту от любых видов внешнего физического урона, в том числе от мезонного оружия (см. стр. 12) и дезинтеграторов (см. стр. 4). Класс защиты поля равен 10, а перед проверкой **брони** урон дополнительно уменьшается на 5 пунктов. Главный недостаток силовой сферы в том, что её защита действует в обе стороны — она не только не позволяет атаковать находящегося внутри персонажа, но и не даёт этому персонажу атаковать тех, кто находится снаружи. Кроме того, сфера непроницаема для газов, так что если у персонажа внутри сферы нет при себе запаса кислорода, он вскоре начнёт задыхаться.
- **Пункты тьмы:** 3.
- **Требования:** технологика.

СИЛОВОЙ ПОЯС +1

Широкий чёрный пояс с круглой пряжкой, украшенной глифами и символическим изображением солнечной системы. Длина пояса регулируется и может достигать нескольких метров.

- **Эффект:** когда артефакт активируется (обычно нажатием на символ солнца на пряжке), вокруг персонажа возникает кокон силового поля. Это поле защищает его от любого урона, в том числе от мезонного оружия (см. стр. 12) и дезинтеграторов (см. стр. 4). Класс защиты поля равен 5, и персонаж вдобавок получает +1 при проверках **силы** и **проворства**. Во время работы силовой пояс потребляет огромное коли-

ВНЕШНИЙ ВИД АРТЕФАКТОВ

Представленные здесь артефакты описаны в самых общих чертах, и ты как ведущий волен изменять и расширять это описание по своему усмотрению. Может, ты считаешь, что серый артефакт должен быть синим? Покрытым грязью? Трещинами? Сколами? Некоторые артефакты вполне могут источать ауру страха или наслаждения, которую вполне может ощутить герой-мистик. Ты можешь даже изменять степень опасности любого артефакта или, скажем, количество производимых ими пунктов тьмы. Твоему воображению подвластна даже форма артефакта. Если пожелаешь, доспехи вполне могут выглядеть как медальон, а оружие — как перчатка; главное — дать игрокам почувствовать, что к ним в руки попало нечто поистине особенное и уникальное!





ГИПЕРТЕМПОРАЛЬНЫЕ ПОЛЯ В ИГРЕ

Гипертемпоральное поле — вещь чрезвычайно полезная, и использовать её можно по-разному: например, отдохнуть и вылечить полученный урон, выучить новый навык или разобраться с противником в ближнем бою один на один, не отвлекаясь на то, что происходит вокруг. Персонажи, находящиеся внутри гипертемпорального поля, видят «замерший» снаружи мир, но никоим образом не могут с ним взаимодействовать. Если ведущему покажется, что герои злоупотребляют гипертемпоральными артефактами, он, потратив 3 пункта тьмы, может в любой момент отключить поле или наоборот, сказать, что поле отказывается отключаться (в последнем случае герои смогут освободиться, лишь уничтожив артефакт).

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЛЕЧЕБНЫХ СКАРАБЕЕВ

Научное сообщество до сих пор спорит о том, являются ли лечебные скарабеи наследием цивилизации Зодчих. На фоне Монолитов и звёздных врат, самим существованием своим попирающих известные человечеству физические законы, многие склонны считать скарабеев творением людей — мастеров-первопоселенцев, живших задолго до кровавой эпохи Падения Врат. Однако, несмотря на их неоспоримую полезность, до сих пор никто так и не понял, как именно они работают. Легионеры иногда носят на броне алых скарабеев в память о крови, пролитой во славу Легиона.

чество энергии, а пока он активен, ведущий получает по 3 пункта тьмы в начале каждого раунда. Через d6 раундов пояс отключается автоматически. При отключении поле иногда не просто гаснет, а схлопывается с эффектом имплозивной гранаты (см. стр. 17). Чтобы этот эффект сработал, ведущий должен потратить 5 пунктов тьмы, полученных из других источников помимо самого силового пояса.

- **Пункты тьмы:** 3 за активацию и по 3 за каждый раунд активности.
- **Требования:** наука.

ГРАВИТОННЫЙ ПИСТОЛЕТ +2

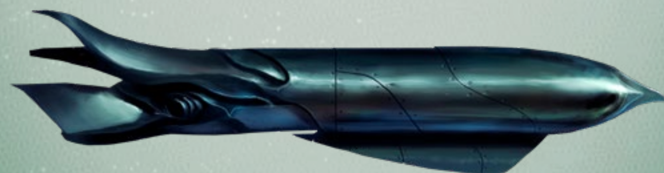
Эта гладкая, слегка изогнутая и почти невесомая чёрная трубка напоминает пистолет разве что издали, но утолщение «рукоятки» и выходное отверстие с другой стороны сразу наводят на мысли об оружии.

- **Эффект:** артефакт активируется проверкой стрельбы, поражая цель осциллированным перепадом гравитационного поля. Оружие не выпускает снарядов и не проецирует лучей, так что ни броня, ни укрытие цели не учитываются. Пистолет, однако, не отличается ни скорострельностью, ни лёгкостью в обращении.
- **Пункты тьмы:** 1.
- **Требования:** технологика.

ГРАВИТАЦИОННЫЙ СЕНСОР +1

Внутренняя сторона этого вогнутого диска отполирована до зеркального блеска, а внешняя — расчерчена линиями и аккуратными рядками крохотных глифов. Если прислонить диск к любой поверхности, он накрепко к ней прилипает, а при желании — снимается столь же легко, сколь и устанавливается.

- **Эффект:** активный артефакт позволяет персонажу ощущать возмущения гравитационного поля в рамках дальней дистанции. Это, например, позволит ему узнать, куда ведут подземные тоннели, что находится по ту сторону стены и не скрывается ли кто-нибудь внутри фазовой сферы. Для того, чтобы разобраться с показаниями сенсора, потребуется проверка наблюдательности.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** наука.



ГРАВИТОННАЯ ТОРПЕДА +2

Обтекатель этой заострённой трёхметровой трубы украшен большим спиральным глифом.

- **Эффект:** гравитонная торпеда движется быстрее обычной (дальняя дистанция, 3 шага/ход), её урон равен 6, а при попадании она обязательно наносит цели критическое повреждение.

- **Пункты тьмы:** 2.
- **Требования:** технологика.

ЛЕЧЕБНЫЙ СКАРАБЕЙ +1

Лечебные скарабеи похожи на крупных жуков около трёх сантиметров в длину и двух — в ширину. Материал, из которого они сделаны, напоминает дымчатое стекло, твёрд, как камень, и покрыт мелкими насечками в виде спиральных узоров.

- **Эффект:** приложенный к ране скарабей размягчается, распластывается по повреждённой поверхности, обеззараживает её и исцеляет, попутно удаляя из раны все инородные предметы (грязь, пули, осколки и т. п.). По завершении процедуры скарабей меняет свой цвет с дымчато-белого на кроваво-алый и отпадает. Один скарабей восстанавливает пациенту 2 пункта здоровья. Три скарабея позволяют поставить на ноги небоеспособного персонажа, а пять — излечить травму. Артефакт в любом случае можно использовать только один раз.
- **Пункты тьмы:** 1.
- **Требования:** медикургия 3.

ЛЕЧЕБНЫЙ РОЙ +1

Внешне этот артефакт представляет собой контейнер, похожий на чёрное продолговатое яйцо раза в два побольше человеческого кулака. Скорлупа этого яйца покрыта резными глифами и разделена на доли симметричными продольными линиями.

- **Эффект:** в контейнере содержится рой лечебных нанитов, способных в мгновение ока оказать человеку неотложную помощь, продезинфицировать раны, остановить кровотечение, поставить на место осколки костей и очистить организм от попавших в кровь токсинов. Активированный артефакт за один час полностью восстанавливает запас здоровья персонажа и исцеляет одну полученную им травму. Процесс этот не самый приятный, так что пациент получает d6 пунктов стресса. Потратив 3 пункта тьмы, ведущий может считать, что этот конкретный рой запрограммирован на лечение представителей другого биологического вида — в этом случае пациент не исцеляется и вдобавок получает (ещё одну) травму. Артефакт в любом случае можно использовать только один раз.
- **Пункты тьмы:** 4.
- **Требования:** медикургия.

ГИПЕРТЕМПОРАЛЬНОЕ ПОЛЕ −2

Все шесть граней этого куба, вырезанного из тёмно-серого метеоритного железа, покрыты ровными рядами глифов.

- **Эффект:** активированный артефакт создаёт вокруг себя четырёхметровый пузырь ускоренного времени. Несмотря на то, что изнутри пузыря мир вокруг кажется застывшим, он продолжает двигаться, хоть и очень медленно. Снаружи гипертемпоральное поле кажется зеркальной сферой, но редко кому удаётся разглядеть её как следует — между активацией и деактивацией артефакта для внешнего наблюдателя проходит слишком мало времени. Гипертемпоральное поле остаётся активным, пока кто-нибудь его не деактивирует или не уничтожит артефакт (или до тех пор, пока ведущий, потратив 3 пункта тьмы, не решит, что запас энергии подошёл к концу).
- **Пункты тьмы:** 5.
- **Требования:** мистическая практика «постижение».

ИМПЛОЗИВНЫЙ БУР +1

Этот артефакт похож на кайло с кнопками и глифами на рукоятке, в которую встроен небольшой исписанный предупреждениями контейнер.

- **Эффект:** в момент активации артефакт создаёт сферу контролируемой имплозии в рамках ближней дистанции вокруг персонажа. Размер этой сферы может достигать двух метров в диаметре — всё, что окажется внутри неё, будь то каменная стена или корпус космического корабля, будет уничтожено. Подготовка имплозивного бура к каждой активации длится 3 раунда. Потратив 3 пункта тьмы, ведущий может вызвать перегрузку: сработает эффект имплозивной гранаты (см. стр. 17), но сам артефакт при этом не пострадает.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** технологика.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ +0

Артефакты, содержащие в себе ИскИ́н, отличаются многообразием форм и размеров — от небольшого браслета до громадного храма. В некоторых случаях искусственный интеллект обособляется от содержащего его артефакта сразу после активации и продолжает существование в виде бестелесного сознания. Внешний вид этого типа артефактов целиком отдаётся на откуп ведущему.

- **Эффект:** искусственному интеллекту обычно требуется день или два для того, чтобы научиться интерпретировать происходящее вокруг. По истечении этого времени он может заставить свой голос звучать в любой точке пространства в рамках ближней дистанции от своего вместилища. Искусственный интеллект обладает смекалкой 3, но не наделён эмпатией. Его можно подключить к компьютеру или одной из корабельных систем — в этом случае искусственный интеллект сможет действовать как член группы или команды, значение всех специальных навыков которого равно 2.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** наука или мудрость.

СВЕТЯЩИЙСЯ РОЙ +2

Продолговатая стеклянная колба, заткнутая серой керамической пробкой. Глифы на пробке реагируют на прикосновения, а сама пробка служит пультом управления роем.

- **Эффект:** активированный артефакт выпускает в воздух целое облако светящихся нанитов. Управление ими осущест-

вляется при помощи голосовых команд (проверка **информантии**), так что облако может свободно перемещаться в рамках средней дистанции от оператора. Наниты могут проникать сквозь мельчайшие щели и самые извилистые лазы. Свет, который производит рой, достаточно ярок для того, чтобы при нём можно было читать. Артефакт совместим со стандартными топливными элементами — одного элемента хватает на час работы роя.

- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** технологика.

МНЕМИЧЕСКИЙ ВЕНЕЦ

−1

Снаружи эта изящная диадема украшена характерным мозаичным узором, а изнутри — усеяна множеством мелких шипов.

- **Эффект:** стоит поместить венец на голову любого разумного существа, расположенные с внутренней стороны артефакта шипы немедленно вонзаются в кожу пациента и начинают исследование его психического состояния (процесс безболезненный, но пациент получает 1 пункт урона из-за инвазивной природы процесса). Если артефакт активировать, венец в течение 24 часов избавит пациента от одной из его маний. Кроме того, при помощи венца можно избавляться от накопленных пунктов стресса (за каждые 2 пункта стресса ведущий получает 1 пункт тьмы). Однако артефактом не стоит злоупотреблять — потратив 3 пункта тьмы, ведущий может решить, что в этот раз эффект венца будет неблагоприятным (персонаж получит пункты стресса, ещё одну манию и т. п.).
- **Пункты тьмы:** 1 за восстановление 2 пунктов рассудка; 4 за избавление от мании.
- **Требования:** медикургия.

ШЛЕМ РАЗУМА

+1

Полая матово-чёрная сфера размером чуть больше человеческой головы. Сквозь широкое отверстие внутри можно разглядеть небольшие, холодные на ощупь чёрные шипы. Снаружи сфера исписана ровными рядами крошечных глифов.

- **Эффект:** этот артефакт может сканировать, копировать, изменять и даже стирать человеческий разум и связанную с ним личность. Шлем разума можно использовать при лечении маний и других психомемов — в данном случае он активируется проверкой **медикургии** (+2). В случае успеха разум пациента полностью исцеляется. При провале пациент навсегда забывает какое-нибудь важное для него воспоминание (результатом провала может быть и разрушение личности, но такое происходит крайне редко). Процедура в любом случае занимает 2d6 дней. Если персонаж намеренно пытается стереть личность пациента при помощи шлема, то сложность проверки **медикургии** возрастает до экстремальной (−3), а ведущий получает за активацию артефакта 8 пунктов тьмы.
- **Пункты тьмы:** 3 или 8.
- **Требования:** медикургия.

ПОЛИМОРФНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

−1

Внешне этот артефакт выглядит как кирка с полированным наконечником, насаженным на чёрную рукоять, удобно лежащую в руках вне зависимости от того, кто её держит.

- **Эффект:** этот артефакт сделан из полиморфного материала с эффектом памяти. В изначальном его виде этот артефакт можно использовать как ледоруб (+3 при проверках **проворства** во время лазания) или оружие ближнего боя с параметрами вибросекиры, для работы которой не требуется топливный элемент. Переключаться между формами артефакта можно при помощи глифов на рукояти. Чтобы запрограммировать новую форму, потребуется проверка **инфомантии**.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** технологика.

ПСИХОБОМБА

−2

Чёрная сфера размером с человеческий кулак. Артефакт покрыт крупными насечками и удобно лежит в руке.

- **Эффект:** граната. Взрываясь, поражает всех в рамках ближней дистанции, но жертвы взрыва не проходят проверку **брони**, а вместо пунктов урона получают пункты стресса. Для мистиков мощность этого взрыва равна 8, и те из них, кто получает хотя бы 1 пункт стресса, теряют возможность пользоваться мистическими практиками на d6 раундов. Для обычных людей мощность этого взрыва равна 3.
- **Пункты тьмы:** 3.
- **Требования:** мистическая практика «постижение».

НАНОСКАФАНДР

−1

Плоский чёрный контейнер с единственным глифом на крышке. Изнутри доносится тяжёлый плеск.

- **Эффект:** если приложить активированный артефакт к персонажу, из контейнера выльется чёрная жидкость, которая мгновенно растечётся по телу, сформировав вокруг персонажа чёрный, отливающий перламутром костюм, сплетённый из миллионов крошечных роботов-нанитов. Наниты исследуют организм персонажа и, обнаружив органы зрения и дыхания, изменят свою структуру, чтобы дать ему возможность видеть в широком спектре излучения (игнорируя все эффекты темноты) и, конечно, дышать. Костюм обладает свойством брони «скафандр» (см. стр. 133 книги «Кориолис. Третий Горизонт») и классом защиты 1. Деактивированный наноскафандр впитывается в кожу — отныне его можно активировать по желанию в качестве свободного действия. Неприятные ощущения (временную слепоту и удушье) вызывает только самая первая активация — персонаж получает 2 пункта стресса.
- **Пункты тьмы:** 1 за каждую активацию.
- **Требования:** наука.

ЗАПРОГРАММИРОВАННЫЙ РОЙ

+1

Прозрачный контейнер размером с человеческую голову, в котором медленно вращается вихрь угольно-чёрного пе-

ска. Сквозь стенки слышно низкое гудение. Крышка контейнера, на которой находится миниатюрный пульт управления артефактом, расписана красными предупреждающими глифами.

- **Эффект:** стоит приоткрыть крышку контейнера, как наниты вмиг выберутся наружу, образовав облако летучего серого тумана, и немедленно приступят к выполнению заложенной в них программы. Сама программа может быть любой — возвести строение, собрать предмет (возможно, другой артефакт или загадочное произведение искусства) или атаковать того, кто освободил «рой».
- **Пункты тьмы:** 3.
- **Требования:** наука.

ЗАПРОГРАММИРОВАННЫЙ РОЙ
Характеристики: телосложение: 10; ловкость: 6.
Здоровье: 16.
Навыки: ближний бой 3.
Рой: см. стр. 316 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

ПАНЦИРЬ СКОРПИОНА

−1

Большой плоский щит с зеленовато-чёрным покрытием и большим чёрным глифом в середине.

- **Эффект:** активированный артефакт превращается в лёгкий, почти невесомый экзодоспех, который немедленно заключает в себя персонажа, закрепляясь на теле при помощи небольших, но чрезвычайно острых шипов и крючков — процесс болезненный, пугающий и весьма неприятный. В результате активации артефакта персонаж немедленно получает 3 пункта стресса и 2 пункта урона (впрочем, урон доспех самостоятельно исцелит уже через сутки). Панцирь обладает классом защиты 8, базовыми свойствами стандартного экзодоспеха и обеспечивает носителю модификатор +2 при проверках **силы** и +1 при проверках **проворства**. Кроме того, если носитель утратит боеспособность, контролируемые панцирем наниты за один ход вернут его в строй с 2 пунктами здоровья. Проблема в том, что со временем носитель панциря начинает испытывать к нему сильную привязанность и рано или поздно может просто отказаться деактивировать артефакт — снимая панцирь впервые, персонаж должен пройти проверку **эмпатии**, чтобы сделать это добровольно. Во второй раз будет действовать модификатор −1, при третьей −2 и т. д. Если носитель находится в панцире дольше суток, или если попытка снять панцирь оканчивается провалом, этот персонаж получает модификатор −2 при проверках **влияния** до тех пор, пока артефакт не будет деактивирован.
- **Пункты тьмы:** 3 за активацию, 3 за восстановление боеспособности, 1 за каждый день активности.
- **Требования:** наука.



ИЗВАЯНИЕ СТРАЖА

−2

Кажется, будто под непримечательной каменной оболочкой этой скульптуры что-то непрестанно движется и переливается.

- **Эффект:** через час после активации превращается в стража (см. стр. 331 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).
- **Пункты тьмы:** 4.
- **Требования:** мудрость.

ЗЕРЦАЛО ДУХОВ

+2

Выполненная в старинном стиле система призм и окуляров, покрытых сложными узорами и странными пересекающимися глифами. Несмотря на необычный вид, артефакт сохраняет безошибочное сходство с парой чрезвычайно сложно устроенных очков.

- **Эффект:** выставив правильную комбинацию призм и линз, персонаж получает возможность видеть бестелесных существ, бесплотных джиннов и даже духов, вселившихся в тела людей. Зрелище это, впрочем, не отличается точностью и отчётливостью — персонаж должен пройти проверку **психомистицизма**. В случае провала он получает 3 пункта стресса, теряет сознание и приходит в себя, ничего не помня об увиденном.
- **Пункты тьмы:** 1.
- **Требования:** психомистицизм.

БИЧ ДУХОВ

−3

Эта длинная заострённая трубка с рукояткой начинает светиться в момент активации. Артефакт довольно увесист и прочен — при необходимости его можно использовать как дубинку или кинжал.

- **Эффект:** артефакт представляет собой нейронный дезинтегратор, излучение которого губительно для любой высшей нервной деятельности. Жертва этого оружия должна пройти проверку **эмпатии** или **психомистицизма**. Успех означает, что из памяти жертвы пропадают последние d6 часов жизни. При провале жертва теряет сознание и погибает через d6 часов (единственное, что может её спасти — это проверка **медикургии** в реанимационном отсеке или молитвы истинно верующего в храме или часовне), а копия её личности сохраняется в памяти оружия. Вероятно, существует способ извлечь и даже материализовать сохранённый нейронный слепок, но никто доподлинно не знает, чем может закончиться подобный эксперимент. Кроме того, бич духов способен наносить урон духам, джиннам и другим бесплотным созданиям — в данном случае он считается оружием с параметрами вулкан-пистолета. Броня цели действует как обычно.
- **Пункты тьмы:** 2.
- **Требования:** психомистицизм.

О сахарных светляках

Сахарные светляки чаще всего встречаются в россыпях, скрытых в заводях куанских болот, речных дельтах Менкара и ещё нескольких уголках Горизонта. Эти артефакты считаются утончённым символом статуса, и все состоятельные люди стремятся обзавестись хотя бы одним светляком. Разбитый светляк считается дурной приметой, и ещё долго напоминает о себе: стойкий приторно-сладкий запах его белой желеобразной начинки мгновенно впитывается в одежду, волосы, ковры и драпировки. Стоимость светляков зависит от цвета и колеблется от нескольких сотен до нескольких тысяч бирров. В высшем обществе самыми ценными и желанными считаются красные светляки.

Истинный интеллект в игре

Любой истинный интеллект (или ИстИн) нужно рассматривать как полноценного персонажа ведущего. Они нередко отличаются эксцентричностью, отсутствием такта или незнанием норм и тонкостей социального поведения, страдают приступами экзистенциального ужаса или нежеланием отключаться от корабельных и компьютерных систем. Естественно, на поведение ИстИна будет влиять и его физическая оболочка, ведь он может быть как чисто цифровым сознанием, обитающим в вычислительном ядре корабельного компьютера, так и «цифровым духом», вместилищем которому служит тело «трансцендентного» живого существа. ИстИн, как и ИскИн, можно подключить к корабельному оборудованию и поручить выполнять функции одного из членов экипажа. Значение соответствующих навыков (как и желание ИстИна заниматься столь низменной работой) остаётся на откуп ведущему.

Сахарный светляк (+3)

Одним из немногих предметов ежедневного обихода, доставшихся людям в наследство от цивилизации Зодчих, являются так называемые сахарные светляки. Этот артефакт похож на крупный, размером чуть меньше человеческой головы, булыжник с неровной, податливой на ощупь поверхностью. Если полить светляка мёдом или погрузить в подслащённую воду, он начнёт светиться очень ярким и приятным светом.

- **Эффект:** ярко светится на протяжении часа.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** —

Спасательный кокон (+2)

Тёмно-серый диск размером с обеденную тарелку, с большим глифом снаружи и концентрическими окружностями внутри. Иногда эти артефакты находят уже активированными — в этом случае кокон выглядит как непроницаемая для сенсоров блестящая сфера, достаточно большая, чтобы вместить взрослого человека.

- **Эффект:** активированный артефакт выглядит непроницаемая для сенсоров блестящая сфера, достаточно большая, чтобы вместить взрослого человека. Сфера наполнена питающим амортизационным гелем, который на протяжении недели поддерживает жизнедеятельность находящегося в коконе существа. По прошествии этой недели персонаж в коконе начнёт получать по 1 пункту урона в день и погибнет, когда запас его здоровья упадёт до нуля. Поскольку скорлупа спасательного кокона полностью непроницаема для сенсоров, обнаружить сам кокон не составляет труда (+4 при проверках обнаружения). Персонаж в коконе находится без сознания, но не в стазисе, а потому не защищён от гиперболезни и других подобных опасностей. Кокон легко открывается снаружи — нужно лишь ещё раз прикоснуться к единственному на весь шар глифу, после чего артефакт рассыпается в пыль, оставляя своё содержимое на полу в куче прозрачного желе.
- **Пункты тьмы:** 3.
- **Требования:** наука.

Венец симметрии (+1)

Белая полусфера, исписанная ровными рядами крохотных глифов. Изнутри покрыта мелкими шишечками, внешне похожими на зубы.

- **Эффект:** артефакт наделяет персонажа навыком психомистицизма 2 или увеличивает его значение на 3, если этот навык у персонажа уже есть. Кроме того, венец обеспечивает владельцу доступ к одной мистической практике по выбору ведущего. Надев венец, мистик оказывается в шоке на один ход (см. стр. 95 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), а любой другой персонаж вдобавок получает 3 пункта стресса.
- **Пункты тьмы:** если персонаж в венце использует мистическую практику, ведущий получает 3 пункта тьмы, а не 1, как обычно.
- **Требования:** наука.

Камень симметрии (−2)

Камень или небольшая статуэтка, покрытая резными глифами и геометрическими узорами.

- **Эффект:** камень даёт доступ к мистической практике по выбору ведущего. Этой практикой может воспользоваться любой мистик, который держит камень в руках. При провале проверки психомистицизма ведущий может потратить 1 пункт тьмы, чтобы мистик получил 1 пункт стресса, или 4 пункта тьмы, чтобы тот заработал манию.
- **Пункты тьмы:** срабатывание мистической практики, доступной благодаря камню, приносит ведущему 3 пункта тьмы, а не 1, как обычно.
- **Требования:** мудрость или мистическая практика «постижение».

✵ КАПСУЛА ВРЕМЕНИ –2

Стеклянный бак, наполненный мутной зелёной жидкостью. Внутри вполне хватит места для двух человек. Снаружи на капсуле есть несколько экранов, глифов и панелей управления.

- **Эффект:** вместо химических средств для ускорения клеточного роста в этом артефакте используется технология гипертемпорального поля. Если персонаж находится внутри бака, все регенеративные (и дегенеративные) процессы в организме протекают по внутреннему времени артефакта: две минуты в баке эквивалентны суткам снаружи, час — сегменту, а сутки — почти трём циклам.
- **Пункты тьмы:** 5 за активацию и по 5 за каждые сутки.
- **Требования:** наука.

✵ КУКЛОВОД –2

Этот артефакт похож на небольшого, размером с кулак, фарфорового краба с цепкими клешнями. На брюшке у краба располагается отверстие, напоминающее усаженный зубами круглый рот.

- **Эффект:** если поместить этот артефакт на затылок разумного существа, кукловод попытается перехватить контроль над чужим разумом (встречная проверка смекалки персонажа против смекалки 6). Если жертва проигрывает, она перестаёт двигаться и молча стоит, ожидая активации артефакта. Система управления обычно находится где-то поблизости, но персонаж, сумевший понять артефакт, может попытаться собрать её самостоятельно — для этого ему понадобятся запчасти передового уровня и проверка инфомантии и технологики. Если герои захотят активировать кукловода, это принесёт ведущему 3 пункта тьмы. Если ведущий захочет активировать кукловода самостоятельно, ему придётся потратить 3 пункта тьмы. Каждая активация артефакта позволяет управлять персонажем, находящимся под контролем кукловода, на протяжении одного часа. Если попытаться отделить кукловода силой, его жертва немедленно получит травму головы (выбери подходящую из таблицы на стр. 96–97 книги «Кориолис. Третий Горизонт») и 3 пункта стресса. Удаление хирургическим путём — это проверка медикургии (–2), которая также причиняет пациенту 3 пункта стресса.
- **Пункты тьмы:** 0 за подключение и 3 за каждую активацию.
- **Требования:** наука.

✵ ИСТИННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ +1

Этот артефакт может выглядеть как угодно — от многометровой статуи до мелкой безделушки. В некоторых случаях ИстИн может обитать даже внутри живого организма.

- **Эффект:** артефакт обладает смекалкой 5, эмпатией 3 и любыми навыками по усмотрению ведущего. Если ИстИн — не живое существо, он может воспринимать окружающее при помощи широкополосных сенсоров и общаться при помощи голосового модулятора. ИстИн считается полноценным персонажем ведущего (или игрока) с собственными убеждениями, идеалами и целями.
- **Пункты тьмы:** —
- **Требования:** наука или мудрость (если ИстИн — живое существо).

✵ ВИХРЕВАЯ ГРАНАТА +1

Белый, мягко поблёскивающий шар, покрытый резными глифами. Один из глифов больше других и к тому же заметно выступает над поверхностью артефакта.

- **Эффект:** граната. Взрываясь, открывает миниатюрные врата, которые втягивают в себя всё, что в течение раунда окажется в рамках ближней дистанции от эпицентра взрыва. Размер этих врат обычно достигает размеров взрослого человека, но встречаются как более, так и менее мощные разновидности этого артефакта. Чтобы избежать опасности, цель может попытаться пройти экстремальную (–3) проверку проворства (ответное действие). Надёжно закреплённые объекты не подвержены воздействию этого артефакта. Врата могут вести куда угодно — как в случайное место в паре километров от взрыва, так и в недра далёкой звезды.
- **Пункты тьмы:** 2 или 5, если по ту сторону врат персонажа ждёт верная смерть.
- **Требования:** наука.



Засекреченные технологии

Наиболее тщательно охраняемые тайны человечества, проживающего на просторах Третьего Горизонта, — это засекреченные технологии: наследие первых Горизонтов, плоды передовых научных достижений и результаты закрытых исследовательских программ. В этом разделе ты найдёшь описание технических чудес, разработанных, унаследованных и присвоенных могущественными фракциями Совета.

Ты как ведущий при помощи засекреченных технологий можешь сделать Третий Горизонт местом опасным и непредсказуемым, однако не стоит использовать их слишком уж часто — это разрушит ауру таинственности и благоговения перед мощью владеющих ими фракций. Не забывай, о чём рассказано во врезке «Пункты тьмы и артефакты» на стр. 3. В таблице 2 в конце этого раздела указаны параметры засекреченных технологий, которые можно использовать в качестве оружия или брони.

Дракониты

В народе ходят слухи, что орден Драконитов контролирует самые фантастические человеческие технологии. Эффективность их мезонной корабельной артиллерии широко известна благодаря новостным выпускам и развлекательным сериалам «Глашатая» — многие вполне справедливо полагают, что ручные версии этого разрушительного оружия не менее опасны и смертоносны. Одного взгляда на массивный мезонный пистолет порой вполне достаточно, чтобы любой присутствующий немедленно проникся серьёзностью ситуации. К счастью, практически все образцы мезонного оружия находятся под строжайшим контролем фракции. Все серьёзные торговцы оружием знают, что гораздо проще, безопаснее и выгоднее просто перепродать попавшее к ним в руки мезонное оружие обратно Драконитам.

✷ Мезонное ручное оружие

Мезонный пистолет — мощная и тяжёлая штука, и при стрельбе его лучше держать обеими руками, а массивная и неуклюжая мезонная винтовка вообще лучше всего показывает себя при ведении снайперской стрельбы с сошек, из положения лёжа и, желательно, с замаскированной позиции.

Луч мезонного оружия при попадании фокусируется внутри цели, вызывая резкий контролируемый распад частиц, сопровождаемый взрывообразным выбросом энергии. Чтобы достичь подобного эффекта, перед выстрелом необходимо тщательно прицелиться. Конечно, можно и не дожидаться готовности системы фокусировки, но в этом случае попадание может оказаться поверхностным, а значит, жертву сможет защитить броня или укрытие. Боеприпасами для мезонного оружия служат контейнеры с чистым водородом, но для стрельбы из винтовки дополнительно требуется термоядерный аккумулятор — он размещается в заплечном модуле и подключается к оружию при помощи армированного кабеля. Пистолетные магазины просто комплектуются топливными элементами военного образца.



Новое свойство оружия

Мезонное: прицельная атака (продолжительное действие) из мезонного оружия игнорирует броню и укрытие цели. Стандартная атака (стандартное действие) игнорирует 2 пункта класса защиты цели. Мезонное оружие слишком медлительно, чтобы из него можно было стрелять навскидку.

✷ Камуфляжное поле

Когда рассказывают о способности воинов-драконитов оставаться незримыми и появляться буквально из ниоткуда, речь, скорее всего, идёт о генераторах камуфляжных полей. Стоя неподвижно, человек со включённым камуфляжным полем полностью сливается с любым окружением — его нельзя обнаружить ни визуально, ни при помощи сенсоров. Более того, за пределы сферы камуфляжного поля не способен проникнуть ни единый звук. При перемещении камуфляжное поле несколько размывается и теряет целостность — персонажа можно заметить, но при проверках **наблюдательности** при этом действует модификатор –5.

ОРДЕН НЕПРИКАСАЕМЫХ

Обладателями самого смертоносного оружия и самых загадочных технологий Третьего Горизонта после Драконитов является Орден Неприкасаемых. Большая часть этих технологий — наследие кровавой эпохи Падения Врат и трофеи, доставшиеся от разгромленных армий и флотов Первого Горизонта. Несмотря на пламенную риторику, направленную против всего «сверхъестественного» и «нечистого», Неприкасаемые крайне прагматично относятся к любым имеющимся в их распоряжении ресурсам.

✷ Живой экзодоспех

Святые паладины Ордена идут в бой, облачившись в живые экзодоспехи, которые служат наглядной демонстрацией безоговорочного превосходства фракции в сфере биоконструирования и генетических манипуляций. Каждый будущий паладин проходит долгую и изматывающую программу подготовки, в ходе которой между ним и сложными органическими системами доспеха устанавливается близкая, почти симбиотическая связь, без которой живые доспехи попросту бесполезны. Для некоторых паладинов эта связь становится настолько тесной и привычной, что без своих доспехов они чувствуют себя слабыми, уязвимыми и испытывают страстное желание как можно скорее вновь облачиться в свой несокрушимый панцирь. Самая массовая серия живых доспехов делает своего носителя более сильным и быстрым, но главным преимуществом всей брони этого типа являются её непревзойдённые защитные качества — эта броня «запоминает» полученные однажды повреждения, приспосабливаясь и изменяя собственную структуру. Получив попадание из уже «знакомого» ей оружия, броня может полностью нейтрализовать его безо всякого вреда для себя и своего носителя. Именно поэтому противникам Ордена зачастую приходится рассчитывать лишь на новейшие образцы экспериментального вооружения. Наилучших результатов в применении этой тактики удалось добиться еретикам с Залоса-Б.

НОВОЕ СВОЙСТВО БРОНИ

КЛЕТОЧНАЯ ПАМЯТЬ: живой экзодоспех полностью нейтрализует первое в сражении удачное попадание в своего владельца — считается, что при проверке брони выпало достаточно шестёрок, чтобы поглотить и рассеять весь нанесённый этой атакой урон. За каждое последующее попадание, которое персонаж захочет нейтрализовать, ведущий будет получать по 3 пункта тьмы. Если атака проведена при помощи оружия, которое броне ещё «незнакомо», или если игрок не хочет активировать этот эффект, считается, что живой экзодоспех обладает классом защиты 10. Если атака игнорирует броню цели, нейтрализовать её не получится.

✷ Боевой голем

Согласно традиционалистским учениям Ордена Неприкасаемых, полностью автономные инфоджинны считаются ересью, и этот факт широко известен даже за пределами Залоса. Именно поэ-



тому к периодически возникающим слухам о боевом применении Орденом самоуправляемых боевых машин принято относиться с известной долей скептицизма. Впрочем, несмотря на внутриполитические споры, так называемые боевые големы действительно широко используются в военных операциях фракции. Эти автономные тяжёлые экзодоспехи сохраняют боеспособность дольше людей и эффективно функционируют даже в самых тяжёлых для живых существ условиях. Отряды боевых големов применяются во время абордажей, штурмов укреплений (особенно подземных) и в боевых действиях в затруднённых географических и климатических условиях. Боевые големы обладают теми же параметрами, что и автономные разумы «Небесной Сети» (см. стр. 329 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

✵ Резная броня

В доках системы Залос рукоположенные инженеры покрывают чёрную броню боевых кораблей Ордена резными барельефами, без устали бормоча под нос прославляющие Мученика молитвы. Нанося на поверхность металла фрактальные узоры и священные сюжеты, повествующие о чудесах Мученика и подвигах его святых воинов, мастера изменяют молекулярную структуру брони, позволяя судам Ордена стойко переносить даже самые точные и сокрушительные залпы вражеских орудий. Для стороннего наблюдателя резьба на броне выглядит простым украшением — лишь присмотревшись внимательнее к геометрическим узорам, можно почувствовать в них что-то чуждое и неправильное (и вдобавок заработать приступ мигрени).

НОВОЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

РЕЗНАЯ БРОНЯ: в космическом сражении эта броня нейтрализует два удачных попадания – первое попадание из вражеского бортового орудия (ведущий при этом получает 2 пункта тьмы) и первое попадание вражеской торпеды (3 пункта тьмы). Во всех остальных случаях броня корабля работает как обычно.

✵ Антивещественное оружие

Многие вооружённые силы Третьего Горизонта стремятся обзавестись антивещественным оружием, но удалось это лишь немногим, и первый среди них — Орден Неприкасаемых. Технологии, которыми владеет эта фракция, позволяют сделать это оружие достаточную предсказуемым и безопасным, чтобы оснащать антивещественными минами и торпедами свои боевые корабли — именно благодаря им Ордену по-прежнему удаётся удерживать свои позиции в системе Залос-Б.

Кроме того, антивещественное оружие относительно часто всплывает на чёрном рынке, не в последнюю очередь благодаря всё тем же мятежникам с Залоса-Б. Антивещественные мины и торпеды описаны на стр. 149–150 в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

✵ Гравитонное оружие ближнего боя

Глубина познания ядерщиков Ордена сравнима лишь с искусством его аниматургов. Из их мастерских, сокрытых в недрах горы Ара́га, выходят поразительные произведения инженерного искусства — от сингулярных щитов и корабельных с-двигателей до миниатюрных гравитонных усилителей, способных превратить простой меч или боевой молот мученика в по-настоящему грозное и сокрушительное оружие.

НОВОЕ СВОЙСТВО ОРУЖИЯ

ГРАВИТОННЫЙ УСИЛИТЕЛЬ: персонаж, атакующий гравитонным оружием ближнего боя, может проигнорировать до двух шестёрок, полученных при проверке брони цели. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы.

✵ Сингулярный щит

Сингулярный щит — это небольшая гравитонный контейнер, который пристёгивается к плечу и при необходимости распыляет вокруг персонажа плотную завесу из микросингулярностей, которая со стороны выглядит как облако белых искр, источающее резкий запах озона.

Активация сингулярного щита — это продолжительное действие, которое приносит ведущему 2 пункта тьмы. Активированный щит действует до конца раунда, поглощая и нейтрализуя любые нацеленные в персонажа дистанционные атаки, включая взрывы. Запаса микросингулярностей в контейнере хватит на d6 применений, после чего он придёт в негодность.

✵ Сингулярный двигатель

Из всех тайн Ордена Неприкасаемых (помимо их биомеханических технологий) самой желанной добычей промышленных шпионов других фракций является сингулярный двигатель. Именно эта разновидность антивещественного двигателя позволила Ордену сделать свой флот одной из главных вооружённых сил Третьего Горизонта. Так называемый «с-двигатель» создаёт прямо по курсу корабля череду миниатюрных квантовых сингулярностей, притяжение которых разгоняет корабль с силой, недостижимой ни для антивещественных, ни, тем более, для гравитонных двигателей. Консорциум тратит значительную часть своих ресурсов на попытки разгадать секрет с-двигателя и заплатит любые деньги тому, кто сумеет доставить его специалистам действующий образец.

НОВОЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

СИНГУЛЯРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ: во время космического сражения пилот корабля, оборудованного с-двигателем, может переместить корабль на 2 шага без проверки ПИЛОТИРОВАНИЯ. Этот манёвр не требует энергии, но даёт ведущему 1 пункт тьмы. С-двигатель не влияет на скорость корабля во время путешествий, поскольку столь резкое ускорение оправдывает себя лишь в бою – Межзвёздная Тьма быстро поглотит всякого, кто вздумает преодолеть в этом режиме хоть сколько-нибудь значительное по космическим меркам расстояние.

✵ «Исповедник» Бенегя́на
Аниматурги Ордена Неприкасаемых разработали эту бионическую машину чтобы облегчить и ускорить процесс допроса пленных еретиков. Дознаватель представляет собой живой биомеханический клубень, который помещают на лицо допрашиваемого. Тонкие чувствительные усики устройства, медленно проникая через рот и глаза, воздействуют непосредственно на головной мозг человека, вызывая предрасположенность к дознавателю и желание правдиво ответить на любой его вопрос. Вмешательство «Исповедника» причиняет допрашиваемому травму головы (по выбору ведущего), а если герои сами выступают в роли дознавателей, то ведущий получает по 1 пункту тьмы за каждый выведанный ими секрет.

КОНСОРЦИУМ

Ярчайшие умы «Фонда» и научно-исследовательских отделов корпораций Консорциума трудились над разработкой новейших технологий с самого первого дня существования фракции. Несмотря на заметное отставание от Драконитов и Ордена Неприкасаемых, Консорциум продолжает совершенствоваться и развиваться, регулярно совершая новые открытия и воплощая «в железе» последние достижения прикладной научной мысли. Кроме того, Консорциум скупает артефакты по всему Горизонту, стремясь изучить и раскрыть технологические тайны их создателей.

✵ Автономный шагоход
Боевые автономные шагоходы Консорциума — это усовершенствованная и значительно увеличенная разновидность стандартных экзодоспехов Легиона и других военных компаний. Шагоходы оснащены тяжёлым вооружением, а их бортовой инфоджинн достаточно сложен, чтобы в случае необходимости действовать самостоятельно. Этот пятиметровый великан получил боевое крещение во время контрпартизанской кампании на одной из ухаруанских лесных лун. В автономном шагоходе имеется и место для пилота — в этом случае вместо привязанных к телосложению навыков пилот использует **инфомантию** с дополнительным модификатором +3, а вместо навыков, привязанных к ловкости — **инфомантию** с дополнительным модификатором +2.

АВТОНОМНЫЙ ШАГОХОД
ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение: 10; ловкость: 5.
ЗДОРОВЬЕ: 15.
НАВЫКИ: сила 2, ближний бой 2, проворство 1, стрельба 3.
БРОНЯ: 6.
ОРУЖИЕ: ртутный тесак (урон 5, порог 2), плазменная пушка (урон 6; порог 1, дистанция: дальняя).

✵ Корвет типа «Дирхад»
Одна из новейших судостроительных технологий Консорциума изначально предназначалась для проекта «Фонда», посвящённого исследованию солнечной активности и сбору данных о работе врат. Для защиты созданной специально для этой цели научно-исследовательской станции «Шамса́р» был разработан особый теплоизолирующий материал. Обшитая им станция встала на низкую гелиоцентрическую орбиту, где и собирала всевозможные научные данные на протяжении нескольких циклов, пока не исчезла в солнечной вспышке в 58 ц. к. Однако накопленные конструкторами «Шамсара» знания не пропали даром — вскоре под их руководством был разработан, испытан и запущен в серию новейший корвет типа «Дирхад», получивший своё имя благодаря уникальному бронированию, внешне напоминающему чёрную матовую чешую. В ходе недавней спецоперации в системе Анаспора звено «Дирхадов» под прикрытием солнечной короны ворвалось в ряды противника и уничтожило крупную группировку пиратских кораблей, включая её флагман с самопровозглашённым адмиралом Дахи́ром Ко́ссом на борту.

КОРВЕТ ТИПА «ДИРХАД»
КЛАСС: IV
ЭНЕРГИЯ: 8.
ПРОЧНОСТЬ: 12.
МАНЁВРЕННОСТЬ: +0.
ЗАМЕТНОСТЬ: +1.
БРОНЯ: 8.
СКОРОСТЬ: 2.
СОЛНЕЧНАЯ ЭНЕРГИЯ: предприняв действие, бортинженер «Дирхада» может подзарядить корабельные накопители от бушующего энергетического океана солнечной короны. Этой энергии достаточно, чтобы на протяжении двух раундов обеспечивать судно дополнительными 6 пунктами энергии. Тепловая энергия при этом аккумулируется в толще уникальной обшивки корабля. Каждый раз, как «Дирхад» запасает солнечную энергию, ведущий получает 1 пункт тьмы.
ВСЕПОГЛОЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ: пустив в дело запасённую в обшивке тепловую энергию, корабль может уменьшить полученный в результате попадания урон на 3 пункта. Активация абляционного пламени не считается действием и происходит непосредственно перед проверкой брони. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы.
ПРОТУБЕРАНЕЦ: предприняв действие, бортстрелок «Дирхада» может высвободить часть накопленной кораблём солнечной энергии в виде гигантской плазменной сферы, которая наносит 4 пункта урона всем кораблям в рамках нулевой дистанции. Для атаки требуется 4 пункта энергии, а ведущий при этом получает 2 пункта тьмы.

Плоскостной меч

Выдающийся учёный «Фонда», уроженка Алголя по имени Зейнаб дин Ние́т, была автором нескольких широко известных гипотез о флуктуациях врат, но величайшее её достижение до сих пор хранится втайне. Дин Ниет была как никто близка к решению загадки врат, но попытка воссоздать их привела к катастрофическому имплозивному коллапсу. После трагической гибели дин Ниет инженеры «Фонда» попытались воссоздать её наработки, но пока сумели лишь стабилизировать «динниетово поле» в виде небольшой прямоугольной плоскости, почти двумерной и бесконечно более прочной, чем любой известный человечеству материал. Оперативники Особого Отдела Консорциума оценили новинку по достоинству и в кратчайшие сроки приняли её на вооружение.

НОВОЕ СВОЙСТВО ОРУЖИЯ

ПЛОСКОСТНОЕ: атака этим оружием игнорирует броню цели, а ведущий при этом получает 2 пункта тьмы. После атаки плоскостным оружием брось d6 — если выпадает шестёрка, в топливном элементе оружия заканчивается заряд и клинок исчезает. Замена топливного элемента происходит по правилам перезарядки.

ХРАМ АЛАМА

Загадочный Храм Алама владеет тайной, подобной которой нет ни у одной другой фракции: тайной прокси-технологии. Базовая часть знаний, необходимых для создания простейшей аппаратуры записи и воспроизводства ощущений, была похищена агентами Синдиката, который использует их в основном для создания примитивных, но от того не менее популярных прокси-сеансов с порнографией и прочими низкопробными развлечениями.

Обучающий прокси-сеанс

С точки зрения Храма, прокси-технологии должны использоваться исключительно в терапевтических и образовательных целях, и протоколы применения прокси-аппаратуры в этом отношении соблюдаются чрезвычайно строго. Доктрина Храма гласит, что опыт, который ты не готов получить непосредственно, не следует получать и при помощи прокси; исключения из этого правила делаются только для случаев, когда те или иные ощущения доступны человеку только через прокси, например, для людей, лишённых возможности слышать, видеть или ходить. Благодаря Синдикату оснащённые синаптическими передатчиками прокси-шлемы и записанные в виде прокси-сеансов сенсорные слепки продаются на чёрном рынке повсеместно, но секрет создания аппаратуры, необходимой для записи обучающих прокси-сеансов, и программирования инфоджиннов, способных ею управлять, по-прежнему принадлежит Храму. Имея доступ к записывающему оборудованию, можно создать образовательный прокси-сеанс, просмотрев который, любой сможет изучить соответствующий навык, получив весь необходимый опыт буквально из первых рук. Хотя некоторые сценарии могут показаться жутковатыми и неоправданно рискованными, по-настоящему опасными могут быть лишь сеансы, содержащие травмирующий опыт, связанный с насилием и смертью.

Обучающий прокси-сеанс длится один час и считывается при помощи стандартного прокси-шлема. По истечении этого часа в мозгу выстраиваются новые синаптические связи. Персонаж должен пройти проверку **эмпатии** (−1). В случае успеха он на d6 суток получает новый навык со значением 4, а ведущий получает 2 пункта тьмы. Провал означает, что что-то пошло не так, и вместо навыка персонаж получает (ещё одну) манию (см. стр. 337 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

Призрачный плащ

Перед каждым заданием ассасины Чёрного Лотоса проходят прокси-подготовку и получают доступ к лучшему снаряжению: великолепным (хотя и несколько архаичным) церемониальным клинкам, бесшумному рельсовому оружию и так называемым призрачным плащам. В конструкцию этого устройства входит усовершенствованная камуфляжная система и миниатюрный гравитонный блок вроде тех, что «Нестера» использует при создании десантных экзодоспехов и гравикомпенсаторов. При помощи плаща ассасин может добраться до своей жертвы прямо по воздуху, оставаясь для стороннего наблюдателя лишь зыбкой призрачной тенью.

- **Призрак:** камуфляжная система плаща может сделать человека почти невидимым на один час. В этом режиме он получает модификатор +3 при проверке **скрытности**, а те, кто пытается его засечь — модификатор −3 при проверке **наблюдательности**. В момент активации камуфляжной системы ведущий получает 1 пункт тьмы.
- **Антиграв:** персонаж в призрачном плаще может летать, свободно маневрируя в пространстве. При полёте на антиграве перемещение считается стандартным действием (а не быстрым, как обычно). Работает антиграв призрачного плаща от термоядерного аккумулятора, заряда которого хватит на четыре часа.

ЛЕГИОН

Перечень засекреченных технологий Легиона ограничивается в основном передовым оружием и специализированными моделями экзодоспехов. Часть этих технологий — разработка учёных Консорциума, часть — трофеи, доставшиеся Легиону в кровавую эпоху Падения Врат.

Турель «Дайал»

Турель «Дайал» — автономная стрелковая система, названная в честь легендарного героя Легиона Да́рмы Дайа́ла. Фактически эта система представляет собой стандартный вулкан-пулемёт, размещённый на автоматической треноге, оснащённой сенсорным блоком, баллистическим

инфоджинном и системой распознавания «свой-чужой». В турель встроен механизм самоуничтожения (эквивалент осколочной гранаты, описанной на стр. 129 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), который срабатывает автоматически, как только сенсор засекает противника в рамках ближней дистанции.

ТУРЕЛЬ «ДАЙАЛ»
ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение: 2; ловкость: 4.
ЗДОРОВЬЕ: 6.
НАВЫКИ: стрельба 3, наблюдательность 3.
БРОНЯ: 6.
ОРУЖИЕ: вулкан-пулемёт.

Комплект боеприпасов, УРС

Новейшая разработка учёных Консорциума, управляемые реактивные снаряды для вулкан-оружия в полёте автоматически корректируют свою траекторию, ориентируясь на подсвеченную стрелком цель. УРСы обеспечивают модификатор +2 при проверках **стрельбы**, но только если цель подсвечена лучом любого сенсорного прицела.

СИНДИКАТ

Если не считать редких образцов засекреченных технологий других фракций (например, всё той же прокси-технологии Храма Алама), едва ли не единственной «собственной разработкой» Синдиката можно считать его так называемые «чёрные корабли».

Чёрный корабль-невидимка

Технология покрытия для чёрных кораблей-невидимок — результат практического применения артефакта, найденного в газовом поясе Анаспоры. Корабль вольных торговцев наткнулся на него совершенно случайно и, экипаж, решив, что этот кусок им самим не проглотить, продал его за неплохие деньги одному из харпуров Синдиката. Артефакт представляет собой небольшой кубик, который через равные интервалы создаёт вокруг себя загадочную чёрную сферу. Если эта сфера вступает в контакт с любым достаточно крупным неодушевлённым объектом, она покрывает его тонкой матово-чёрной плёнкой, которая почти бесследно поглощает значительную часть видимого и невидимого спектра излучения. Благодаря такому покрытию чёрный корабль-невидимку чрезвычайно сложно заметить как невооружённым глазом (особенно на фоне космической черноты), так и при помощи корабельных сенсоров.

НОВОЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

ЧЁРНОЕ ПОКРЫТИЕ-НЕВИДИМКА: это покрытие снижает заметность любого космического корабля до –3 вне зависимости от его класса. Кроме того, корабль в любой момент может стать невидимым для сенсоров на один раунд космического сражения. Это не считается действием, но даёт ведущему 1 пункт тьмы. Выпущенные по чёрному кораблю-невидимке торпеды при этом теряют цель; в следующем раунде бортстрелок выпустившего их вражеского корабля (или бортстрелки, если кораблей было несколько) должен пройти проверку СТРЕЛЬБЫ. В случае успеха торпеды вновь наводятся на цель. При провале (или если корабль становится невидимкой в тот же раунд, когда торпеды должны его атаковать) торпеды теряют цель окончательно и отключаются.

ЗЕНИТИЙСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ

Зенитийская гегемония известна на весь Горизонт своими изящными и быстрыми кораблями и мощными рельсовыми винтовками. В секрете держатся лишь некоторые технологии, например, экзотарантулы и лучшие истребители; всё остальное Гегемония с охотой продаёт всякому, кто готов платить.

Имплозивная граната

Имплозивная граната была разработана специально для боя в закрытых узких помещениях вроде коридоров и отсеков космических кораблей. По принципу действия имплозивная граната очень похожа на сингулярный щит Ордена Неприкасаемых, но более мощный и почти неконтролируемый. Срабатывая, эта граната генерирует область имплозии, которая мгновенно коллапсирует в сингулярность и исчезает, вызывая мощную, безосколочную, направленная внутрь ударную волну. Область имплозии мгновенно и бесследно поглощает любой оказавшийся внутри неё объект, калеча людей, разрушая снаряжение и оборудование и оставляя зияющие дыры в переборках. Радиус поражения имплозивной гранаты ограничен рамками ближней дистанции.

Экзотарантул

Астурбан, тайная полиция Гегемонии, имеет доступ к грозным экзодоспехам особого типа, называемым экзотарантулами. Они получили своё название сразу по двум причинам: первая, самая очевидная — это восемь похожих на паучьи лапы дополнительных «конечностей», а вторая — геометрия плетения внутреннего амортизирующего слоя экзодоспеха, позаимствованная у ловчих сетей чёрного охотника (майранского паука, способного поймать и обездвижить добычу в несколько раз крупнее его самого). Кроме того, распростёртые за спиной паучьи «лапы» (особенно в сочетании с безликим шлемом) придают воину в экзотарантуле весьма устрашающий вид. Многие ошибочно считают, что эти «лапы» нужны для того, чтобы лазать по стенам, но на самом деле это излучатели защитного силового поля, которое делает и без того очень прочную броню доспеха практически непробиваемой. Единственный недостаток этого поля — огромное энергопотребление, способное за считанные секунды опустошить полностью заряженный термоядерный аккумулятор.

НОВОЕ СВОЙСТВО БРОНИ

СИЛОВАЯ ПАУТИНА: защитное поле экзотарантула даёт ведущему по 1 пункту тьмы за каждый раунд активности. Чтобы активировать поле, «лапы» экзотарантула должны быть расправлены. Передвигаться в таком виде непросто, так что персонаж получает дополнительный модификатор –2 при проверках ПРОВОРСТВА. Активное поле уменьшает урон от любой атаки на 6 пунктов (без проверки БРОНИ), но встроенного в доспех термоядерного аккумулятора хватит только на 3 раунда работы. Кроме того, каждый раунд персонаж должен бросать d6 — если на нём выпадает шестёрка, энергия в аккумуляторе заканчивается немедленно.



ТАБЛИЦА 2: АРТЕФАКТЫ И ЗАСЕКРЕЧЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Оружие	Мод.	Инициатива	Урон	Порог	Дистанция	Свойства
Дезинтегратор	0	–2	6	0	Средняя	Медленное
Гравитонный пистолет	–4	0	8	1	Средняя	Лёгкое, медленное, игнорирует броню/укрытие
Мезонный пистолет	+2	0	2	2	Средняя	Мезонное
Мезонная винтовка	+3	0	4	2	Предельная	Мезонное, тяжёлое, ПНВ
Гравитонный меч	+2	0	2	2		Гравитонный усилитель, энергетическое
Гравитонный молот	+1	0	4	1		Гравитонный усилитель, тяжёлое, энергетическое
Плоскостной меч	+3	+1	3	2		Плоскостное, лёгкое, энергетическое

Броня	Инициатива	Класс защиты	Свойства	Дополнительные свойства
Живые экзодоспехи	+1	∞ или 10[1]	Термостатический комбинезон, скафандр, клеточная память	2
Экзотарантул	+1 или 0[2]	6	Термостатический комбинезон, скафандр, встроенный сенсор, силовая паутина	5

Граната	Мод.	Инициатива	Мощность	Урон	Порог	Радиус	Вес
Имплозивная граната	0	0	8	2	1	Ближний	Лёгкий

[1]см. описание на стр. 13
[2]со сложенными и расправленными «лапами» соответственно